

**«Келісілді»**

**Атырау облысының  
қорғаныс істер жөніндегі  
департамент бастығы полковник  
полковник \_\_ Б. Акбалиев  
«\_\_» \_\_\_\_\_ жыл**

**«Бекітемін»**

**Атырау аймақтық дене  
тәрбиесі және спортты  
дамыту орталығының  
директоры \_\_ С.Жекенов  
«\_\_» \_\_\_\_\_ жыл**

## **"Аібун" облыстық әскери-патриоттық жастар жиынының ЕРЕЖЕСІ**

### **1-тарау. Жалпы ережелер**

1.1. Осы Ереже "Аібун" облыстық әскери-патриоттық жастар жиынын (бұдан әрі – "Аібун" әскери-патриоттық жиыны) өткізудің тәртібі мен шарттарын айқындайды.

1.2 "Аібун" әскери-патриоттық жиыны Атырау қаласының № \_\_ орта мектебінің базасында өткізіледі.

1.3 "Аібун" әскери-патриоттық жиынын ұйымдастыруды Атырау облысы Қорғаныс істері жөніндегі Департаменті, "Жас сарбаз "балалар-жасөспірімдер әскери-патриоттық қозғалысы" Республикалық қоғамдық бірлестігінің филиалының қолдауымен жүзеге асырылады.

### **2-тарау. Аібун " әскери-патриоттық жиынының мақсаты мен міндеттері**

2.1 "Аібун" әскери-патриоттық жиынын өткізудің мақсаты:

1) жастар арасында әскери-патриоттық жұмысты жетілдіру;  
2) Қазақстан Республикасында әскери-патриоттық тәрбие беруді дамыту, әскери қызметті насихаттау және Қазақстан Республикасы Қарулы Күштерінің мәртебесін арттыру.

2.2 "Аібун" әскери-патриоттық жиынының міндеттері::

1) жастарға әскери-патриоттық тәрбие беру жүйесінің жұмыс істеу тиімділігін арттыру, әскери-патриоттық клубтардың, сыныптардың қызметін үйлестіру және олардың әскери басқару органдарымен қарым-қатынасын бақылау;  
2) жастарды Қарулы Күштердің әскери қызметіне даярлау, олардың әскери қызмет өткеру кезінде қажетті дағдылары мен іскерліктерін қалыптастыру;  
3) салауатты өмір салтын насихаттау, дене шынықтыруды жетілдіру, жастардың әскери-қолданбалы және техникалық дайындыққа дағдылау.

### **3-тарау. Аібун " әскери-патриоттық жиынына қатысушылар**

3.1 "Аібун" әскери-патриоттық жастар жиынына қатыса алады:

1) дәрігерлік рұқсаты бар әскери-патриоттық клубтардың 14-18 жас аралығындағы жасөспірімдерден құралатын аудандық (қалалық) әскери-патриоттық жиындардың жеңімпаздары (15 адамнан, оның ішінде 10 ұл және 5 қыз), әскери-патриоттық клубтың жетекшісі.

#### **4-тарау. Aibyn " әскери-патриоттық жиынына қатысу шарттары**

4.1 "Aibyn" әскери-патриоттық жиынына қатысу және келетін күні мен уақытын, көлік түрі туралы өтінімді ААДТЖСДО-ның мына телефондары мен пошта мекен-жайына : 8(7122)27-24-09 060011, Атырау қаласы, Әйтеке, 22, e-mail: [kabinet\\_nvp@mail.ru](mailto:kabinet_nvp@mail.ru) хабарлайды.

4.2 "Aibyn" әскери-патриоттық жиынына қатысушылар оның өтетін жеріне сағат 9.00-ге дейін келуі тиіс.

4.3 командалар жеке құрамдық және командалық жабдықтарымен келеді:

- 1) киім үлгісінің үш жиынтығы – салтанатты ("Жас Сарбаз" әскери-патриоттық қозғалысының киім нысаны), далалық және спорттық;
- 2) аяқ киім - далалық сабақтарға арналған, спорттық, күнделікті;
- 3) Құрал-жабдықтар: АК-74 автоматының макеттері, ЖӘҚТ (ОЗК), газқағарлар, санитарлық сөмке, пневматикалық мылтықтар механикалық көздеумен.

4.4 "Aibyn" әскери-патриоттық жиынына қатысатын топтардың шығындары, Атырау қаласына дейін және қайту жолақылары, тамақтану және жататын орнының шығындары жіберуші мекеме тарапынан қамтамасыз етілсін.

#### **5-тарау. Aibyn " әскери-патриоттық жиын бағдарламасы.**

##### **5.1 жарыс бағдарламасы:**

- 1) саптық байқау;
- 2) әскери-қолданбалы спорт түрлері бойынша жарыстар;
- 3) тоғызқұмалақ – 2 адам (1 ұл, 1 қыз), «Ляңгі ойнау» - 1 ұл, «Бес тас» - 1 қыз, «Асық ату» - 1 ұл
- 4) «IQazaqstan» зияткерлік ойынын өткізу;
- 5) «Menin' robotym» робототехника бойынша жарыс;
- 6) «Aibyn day'ysu» жарысы;

##### **«Саптық байқау»**

Командалар қару-жарақсыз саптық әдіс-тәсілдерді орындайды.

- 1) Команда алаңның ортасына шығады және 1 қатарға тұрғызылады.
- 2) Команданың дайындығы туралы есебі және баяндалуы. Сәлемдесу.

Команда жетекшісіне есеп беріледі.

3) Бір қатысушының (қыз бала) саптан шығуы, қатарға тұруы. Бір қатысушының (ұл бала) саптан шығуы, басшыға баруы және қатарға тұруы.

4) Бөлімшенің ортадан жазылуы, бөлімшенің ортаға жинақталуы.

5) Бір қатарлы саптан екі қатарлы сапқа тұрғызу.

6) Орнында бұрылулар: "Оң-ҒА", "Сол-ҒА", "Артқа БҰРЫЛ" командалары бойынша орындалады.

7) Саптық адыммен қозғалыс жасау. Қозғалыстағы бұрылудың 3 элементін орындау жеткілікті. Қозғалыста бұрылулар мынадай командалар бойынша орындалады: "Оң-ҒА", "Сол-ҒА", "Артқа бұрыла - БАС"

8) Бөлімше командирінің бастауымен бөлімше құрамында салтанатты маршпен жүріп өту, қозғалыстағы әскери сәлемдесу.

### Әскери-қолданбалы спорт түрлері бойынша жарыстар

№ р/с	Жарыс түрлері	Өтетін орны	ӘПК		Ескертпе
			ҰЛ	ҚЫЗ	
1	Кермеде тартылу	Спорттық қалашық	10	-	
2	Арқаға жатып денені көтеру	Спорт зал	-	5	
3	Толық емес бөлшектеу және жинау	Атыс қалашығы	1	1	
4	Әскерилендірілген кросс	Спорттық қалашық	8	2	
5	Пневматикалық мылтықтан ату	Ату тирі	2	2	
6	Газқағарды және плащ түрінде ЖӘҚТ кию	Спорт зал	1	1	
7	Арқан тарту	Спорт қалашығы	8	-	

**Кермеде тартылу** бастапқы қалпынан орындалады- табанның ені бірге, қолдар иық енінде, тік жазықтықта қолмен, денемен және аяқпен үстіден ұстап ілінуі. Осы жаттығуды орындау үшін 4 минут уақыт беріледі.

Тартылу кезінде қатысушы міндетті:

- Иекті керменің грифінен жоғары көтеріп, бастапқы жағдайдан үздіксіз қозғалыспен тартылу;
- Ілулі жағдайға төмендеу;
- Төрешіге көрінетін бастапқы жағдайды 0,5 секундқа белгілеу;
- Төреші есеп бастағанын естіп, жаттығуды жалғастыру.

Тартылу кезінде қатысушыға тыйым салынады:

- Алақанға немесе грифке желімдегіш затты, соның ішінде канифольді жағуға;
- Еденнен және басқа да заттан итерілу;
- Аяқпен немесе денемен толқындап қол сілтеу;
- Қолды кезекпен бүгу;
- Бір қолмен іліну;
- Жапсырмаларды қолдану;
- Тартылу кезінде тоқтау.

Төрешілер есептеген тартулардың ең көп саны бойынша жеке

біріншілік анықталады. Бір және одан да көп қатысушылардың тартылу саны тең болғанда, жеребе бойынша снарядқа шығу кезектілігі бойынша орындар бөлінеді.

Топтық біріншілік топтың барлық қатысушыларымен орындалған тартылулардың ең көп сомасы бойынша анықталады.

Екі және одан да көп топтарда топтық көрсеткіштер тең болған жағдайда, еі аз сомасы бар, топтың барлық қатысушыларының жеке есепте тұрған орындары бар топ басымдыққа ие болады.

### **Арқаға жатып, денені көтеру**

1. Жаттығу бастапқы жағдайдан орындалады: гимнастикалық төсеніште арқаға жатып, қол саусақтары «құлыпта» бастың артында, аяқтары тізеге тік бұрышпен бүгілген, табанды еденге қойып, жауырынды төсенішке тигізу керек.

2. «Сөре» пәрмені бойынша қатысушы жамбас немесе тіке шынтактары жанасқанға дейін денені жылдам бүгуді және БЖ-ға қайту үшін төсеніштің күрекшелерімен жанасқанша орындауға қажет.

3. Аға төреші «Сөре» пәрменін береді, «10 секунд қалды», «Тоқта!» (секунд өлшеуішті тоқтатады).

4. Санауыш-төреші 1 минут ішінде дұрыс орындалған дененің көтерілу санын көбейту есебінен жүргізеді. Бастапқы жағдай қайталанған кезде есеп жарияланылады.

5. Қатысушы қате болған жағдайда санаушы-төреші «Жоқ» пәрменін беріп, қателікті атайды. Қатысушы бастапқы жағдайға қайта оралғанда бұрынғы есепті атайды.

6. Бұрынғы есепті үш рет қайталағаннан кейін жаттығудың орындалуы «Тоқта! № қатысушы» пәрменімен аяқталады.

7. Жаттығуды орындау кезіндегі қатысушының қателігі және оладың атауы.

- «жамбасқа тигізу жоқ» - қатысушы жамбас немесе тізе шынтағын тигізбеді;

- «қолдарын ашып қою» - саусақтар «құлыптан» ашылып кетті;

- «90-тан үлкенірек» - аяқтар тізде 90-тан үлкенірек бүгілген.

Ескертпе: Егер қатысушы «Тоқта» пәрменіне дейін дұрыс жасалған жаттығудан кейін бастапқы жағдайды тіркемей қалса – бұл қозғалыс оған есептелмейді.

Жеке біріншілік төрешілер есептеген дененің орындалған көтерілуінің көп саны бойынша анықталады. Бір және одан да көп қатысушының денесінің көтерілу саны тең болған жағдайда орындар жеребе тастау бойынша кезекпен бөлінеді. Командалық біріншілік команданың барлық қатысушыларының денесін көтерудің ең көп сомасы бойынша анықталады. Командалық көрсеткіштер екі және одан да көп командаларда тең болған жағдайда, жеке есепте команданың барлық қатысушыларының жұмыспен қамталған орындарының ең аз сомасы бар команда басымдыққа ие болады.

### **Толық емес бөлшектеу және жинау.**

«АК-74 толық емес бөлшектеу» нормативін орындау тәртібі. Қару үстелде.

«№12 нормативін орындауға кірісу» пәрмені бойынша білім алушы нормативті келесі ретпен орындайды:

- Оқжатарды бөлектеу;
- Оқтықта оқтың бар-жоғы тексеріледі;
- Жабдықтар пеналын дүм ұясынан шығару;
- Сүмбіні алу;
- Автоматтан - ұңғылық тежеуіш-компенсаторын бөліп алу;
- Ұңғы қорапшасының қақпағын бөлектеу;
- Қайтармалы механизмді бөліп алу;
- Бекітпемен қоса, бекітпе жақтауын алу;
- Бекітпені бекітпе жақтауынан алу;
- Ұңғылық бастырмасымен газ түтігін босатып алу.

**"Толық емес бөлшектенгеннен кейін қаруды жинау тәртібі" нормативін орындау тәртібі.** Қару үстел үстінде жиналады.

- Газ түтікшесін ұңғы бастырмасымен қосу;
- Бекітпені бекітпе жақтауына қосу;
- Бекітпемен қоса бекітпе жақтауын ұңғы қорабына қосу;
- Қайтармалы механизмді қосу;
- Ұңғы қорабының қақпағын қосу;
- Шүріппені ұрыстың қайырмасынан босатып, сақтандырғышқа қою;
- Автоматқа ұңғылық тежеуіш-компенсаторды қосу;
- Сүмбіні қосу;
- Пеналды дүм ұясына салу;
- Оқжатарды автоматқа қосу.

Норматив орындалғаннан кейін білім алушы баяндайды.

Орындар нормативті орындаудың ең аз уақыты бойынша бөлінеді, осы қатысушылардың арасында бірдей уақыт болған жағдайда қосымша жарыс өткізіледі.

### **Әскерилендірілген кросс.**

Әскерилендірілген кросс бойынша жарыстар осы Шартқа сәйкес өткізіледі.  
 Жеке әскерилендірілген кросстың дистанциясы – 1500 м;  
 Команда құрамы – 10 адам;  
 Команда бөлімше құрамында 20 м қашықтықта жүгіреді.  
 Атыс жатқан жағдайда бір атыс шебінде жүргізіледі.  
 Қару (пневматикалық мылтық) атыс шебінде орналасады.  
 Ату диаметрі 6,5 см «құлайтын» нысан бойынша, 10 м қашықтықта, бес нысананың бірі зақымдалғанға дейін жүргізіледі (қатысушыға 3 патрон беріледі).  
 Граната лақтыру кезінде қатысушы кез келген еркін дәлізге ие болады және бір жерден немесе жүгіруден бастап шетелге 30 м (ұлдар) және 15 м (қыздар) бірінші лақтырады, одан кейін төрешінің командасы бойынша жүгіруді

жалғастырады және мәреге жетеді. Гранаталар лақтыру сызығынан 10 м қашықтықта орналасқан. Жаттығуды орындау үшін Ф-1 гранаты (600 гр) беріледі. Егер гранатаны бақылау шебіне 30 м (ұлдар) және 15 м (қыздар) лақтырмаса, қатысушы 15 секундтық айыппұлмен жазаланады, ол қашықтықты өтудің жалпы уақытына қосылады. Әскерилендірілген кростағы жеке орындар қашықтықты өту кезінде ең жақсы уақыт бойынша анықталады.

### **Плащ түріндегі жалпы әскери қорғаныс толығын кигізу және газқағарды кию.**

Орындау шарттары: жарысқа қатысушылар бір жолда тұрады, олармен бірге қорғану құралдары болу керек. «Жеңдегі плащ, шұлық, қолғап кию», «газдар» командасы бойынша білім алушылар қорғаныш шұлықтарын, жеңдегі қорғаныш плащтарын, газқағарды, қорғаныш қолғабын киеді.

Орындау уақыты 25 секундқа көбейеді, жалпы әскери қорғаныс толығын кию кезінде жарысқа қатысушы келесі қателіктерге жол берді:

- қорғаныш шұлықтарын кию түйілген қалпақшалармен жүргізілді;
- плащтың өңірі дұрыс бекітілмеген;
- толық емес киілген шұлық;
- тілдердің ұстағыштары бекітпемен бекітілмеген;
- екі тіл ілмектелмеген;
- сыртқы ауа шлем-масканың астына кіруі мүмкін осындай қатпарлар немесе қиғаштықтардың пайда болуына жол берілген;

Орындар нормативі орындаудың ең аз уақыты бойынша бөлінеді, осы қатысушылардың арасында бірдей уақыт болған жағдайда қосымша жарыс өткізіледі.

### **Арқан тарту**

Жарыс басында команда он қатысушыдан тұрады. Жарыс төрешінің тікелей бақылауымен арқанды тартуға дайын болғанда әрбір команда үшін басталды деп есептеледі. Жарыс барысында кез келген спортшыны ауыстыруға болады.

Ауыстыру тактикалық себептер бойынша немесе жарақат салдарынан жүргізілуі мүмкін. Аяқ киімнің тұмсығында бөліктердің металл тұмсықтары болуына жол берілмейді. Аяқ киімнің табанында шиптердің немесе шығыңқы шегелердің болуына жол берілмейді. Айқас басында арқан тартылуы тиіс, бұл ретте арқанның орталық белгісі алаңдағы орталық белгінің үстінде болуы тиіс. Арқанның еркін қозғалуына кедергі келтіретін кез келген басқа қармау «құлып» деп есептеледі және ережелерді бұзу болып табылады.

### **Тоғызқұмалақ – 2 қатысушы, 1 ұл, 1 қыз**

#### **Тоғызқұмалақ ережесі**

Тоғызқұмалақ ойыны арнайы тақтада екі адам арасында ойналады. Ойын тақтасы – 2 қазан, 18 отау, 162 құмалақтан тұрады. Ойын басында әр ойыншыға бір қазан, тоғыз отауға тоғыз-тоғыздан салынған сексен бір құмалақ тиесілі.

Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, қарымта жүріс жасаған ойыншыны – қостаушы деп атайды. Кейде бастаушы үшін – ақ жағы, қостаушы үшін қара жағы деген тіркестерді де қолданамыз.

Тақтаның жалпы құрылысы төмендегідей:



Бұл жерде - №1 №2 №3 №4 №5 №6 №7 №8 №9 - отаулар

Берілген диаграммада бастаушының отаулары төменгі жағында, ал қазандағы құмалақтар саны жоғарғы жағында орналасқан.

Жүріс жасау ерекшеліктері

Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі.

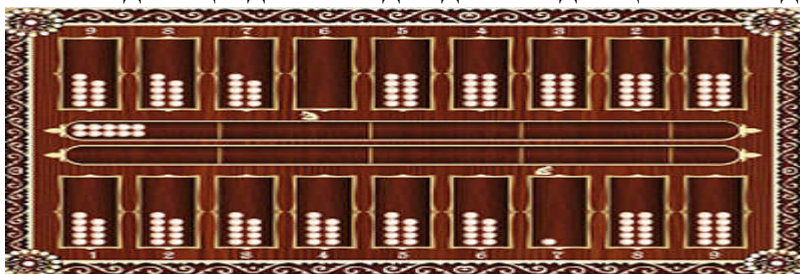
Жүрісті кімнің жасайтыны жеребемен немесе қарсыластардың келісімімен анықталады.

1. Жүріс жасау үшін өз жағыңыздағы отаулардың бірінен біреуін орнына қалдырып, қалған құмалақтарды қолға алып, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратамыз. Тарату сәтінде құмалақтар өз отауларымыздан асып кететін болса, қарсыластың отауына таратамыз. Егер соңғы құмалақ қарсыластың тақ санды құмалағы бар отауына түсіп, ондағы құмалақтарды жұп қылса (2, 4, 6, 10, 12), сол отаудағы құмалақтар ұтып алынып, өз қазанымызға салынады.

Егер соңғы құмалақ қарсыластың жұп санды құмалағы бар отауына түсіп (3 құмалақтан басқа), тақ қылса немесе өз отауымызға түссе, құмалақ ұтып алынбайды.

Мәселен, жоғарыдағы тақтадағы алғашқы жағдайда бастаушы №7 отаудағы 9 құмалағын таратса, соңғысы қарсыласының №6 отауына барып түседі және ондағы 9 құмалақ соңғы құмалақпен 10 болып, ұтып алынады және қазанға салынады.

Сол кезде тақтада төмендегідей жағдай қалыптасады.



2. Отаудағы жалғыз құмалақ көрші отауға жүргенде орны бос қалады.

3. Жүріс жасаған кезде отауларға құмалақ салмай немесе 2-3 құмалақ бөліп алып жүруге болмайды.

Тұздық алу ережесі



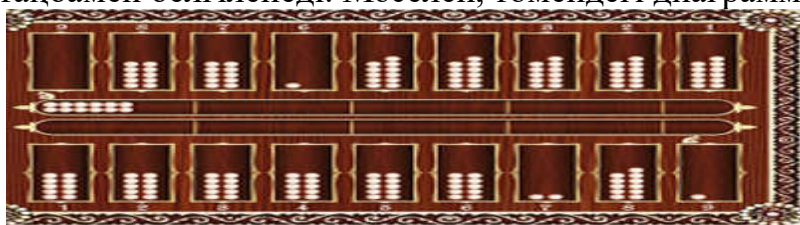
Тоғызқұмалақ ойынында құмалақтан басқа ойында бір рет қарсыластың отауын ұтып алуға да болады. Оны ежелде – “тұзды үй”, қазіргі тілде – тұздық деп атайды.

4.Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластың екі құмалағы бар отауына таратқан құмалағыңыздың соңғысын түсіру керек.

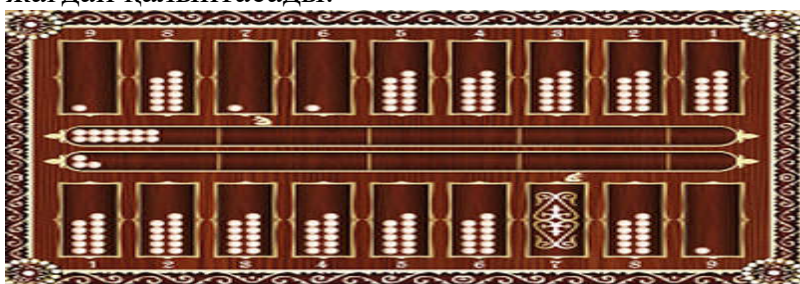
Сонда сол отауда қалыптасқан 3 құмалақпен бірге отау да ұтып алынып, ойынның аяғына дейін сіздің меншігіңізге айналады.

Енді жүріс жасалған сайын тұздық алынған отауға түсетін бір құмалақ, міндетті түрде сіздің қазаныңызға салынып отырады.

Тұздық алынған отауға арнайы белгі қойылады. Жазбаша түрде – X деген шартты таңбамен белгіленеді. Мәселен, төмендегі диаграммаға қарайық.



Осы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудағы 10 құмалағын тарату арқылы, соңғы құмалағын бастаушының №7 отауына түсіріп, ондағы 2 құмалақты үшеу етіп, осы құмалақтарды ұтумен қатар, осы отауға тұздық жариялайды. Сонда төмендегі жағдай қалыптасады.



Ендігі кезде бүкіл ойын барысында №7 отау – қостаушының меншігіне айналады.

5.Тұздық ойында бір рет алынады және №9 отаудан ешқашан алынбайды.

6.Тұздық аттас отаулардан алынбайды.

Мысалы, жоғарыдағы диаграммадағы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудан тұздық алды, енді бастаушы ойыншы ойын барысында бұл отаудан тұздық алуға қақысы жоқ.

“Атсырау” ережесі

Ойын аяқталуға жақындаған сайын әр ойыншының отауларындағы құмалақ таусыла бастайды. Әр құмалақ ұтып алынған сайын немесе тұздыққа түскен сайын қарсыластардың жүріс мөлшері кеми береді. Сондықтан ойын соңында қарсыластардың бірінің отауларында жүріс жасай алмайтын жағдай да кездеседі.

7.Ойыншылардың бірінің отауларындағы құмалақты бірінші таусып алып, жүріссіз қалуы – атсырау деп аталады.

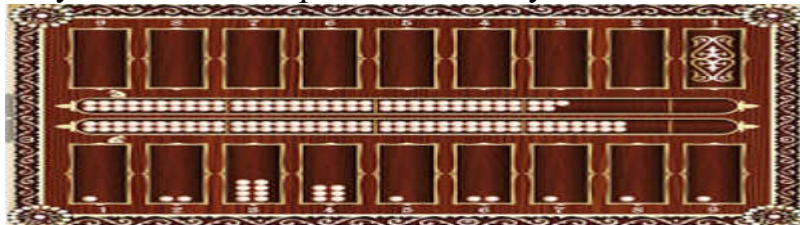
8.Атсырауға ұшыраған ойыншының қарсыласы бұл жағдайда қосымша бір жүріс жасап, барлық құмалақтарды өз қазанына салып алады. Мысалы:



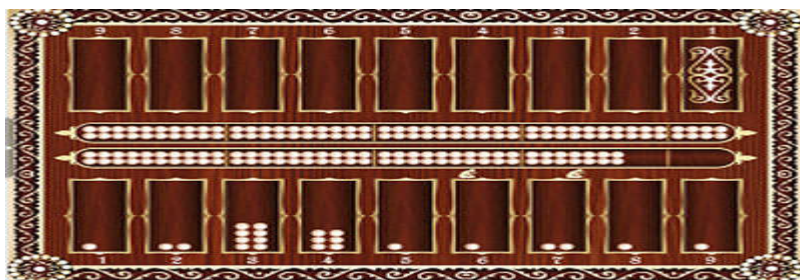


Осы тақтадағы жағдайда жүріс қостаушыдан. Ол №9 отаудағы 3 құмалағын таратады.

Өз кезегінде бастаушы №1 отауға түскен 1 құмалақты жүреді. Қостаушы №9 отаудағы жалғыз құмалақты 1 отауға салады.



Бастаушы кез келген отаудағы құмалақпен, мәселен, 6 отаудағы 2 құмалақтың бірін орнына қалдырып екіншісін 7 отауға көшіреді. Сонда төмендегіше жағдай туындайды:



Осы жағдайда бастаушы отауларындағы барлық құмалақтарды (23құмалақты) қазанына салып, ойынның есебін жүргізеді.

Есеп 88-74, бастаушы ұтты.

9.Егер “атсырау” жағдайында қосымша жүріс жүрілген кезде, құмалақтар амалсыздан қарсыластың отауларының біріне түсіп, жүріс беретін болса, ойын әрі қарай жалғаса береді.

Егер ойыншы ойын барысында 82 құмалақ жинаса ойын бірден тоқтатылады.

**"Бес тас"** командасының құрамы 1 қыз, киім нысаны – №4 әскери далалық.

Ойын бірнеше кезеңдерден тұрады. Келесі кезеңге өту тек алдыңғы тапсырмаларды қатесіз орындаған кезде ғана жүзеге асырылады.

Ойын кезінде тастарды орнынан жылжытуға болмайды. Тапсырма басталатын тасты алуға ғана рұқсат етіледі. Егер ойыншы тасты қозғалтса, ол жүрісін жоғалтады.

Бір қолмен ойнаймыз, екіншісімен көмектесуге болмайды. Яғни, бір қолмен тас лақтырып, басқа тасты жинап, ұшып келе жатқанды да ұстау керек. Бірінші ат "клевки" деп аталады.

1-ші тапсырма. Ойыншы төрт тасты лақтырады. Бесіншіні жоғары лақтыру керек, сол қолымен еденнен басқа тасты көтеру керек және лақтырылған тасты ұстау керек. Енді қолда екі тас бар.

2. Олардың біреуін жұдырыққа қысып, екіншісін жоғары қарай лақтыру керек. Ол ұшқан кезде еденнен тағы бір тас көтеру керек. Қолда үш тас бар.

3. Екі тас жұдырыққа қысылып, үшіншісі лақтырылады, ал төртіншісі көтеру керек. Содан кейін бесіншіні таңдау керек.

Қолдағы барлық тас? Тамаша! Тапсырма қиындайды.

2-ші тапсырма

1. Тастарды өз алдына төгіп, бір тас лақтырып, қалғандарын орнынан жылжытпай, әр жолы екі-екіден көтеру керек.

2. Сондай-ақ, бір мезгілде үш тасты еденнен көтеріп және бір тасты тасты бөлек ұстау керек.

3. Келесі кезең- бір тасты лақтырып, бірден төрт тасты таңдау.

4. Ақырында соңғы кезең-жұдырықта төрт тасты қысып, бесіншіні ауаға лақтыру керек. Ол ұшқанша, жұдырықтағы тастарды еденге қойып, ұшатын тасты ұстап алады. Бірінші кезең өтті. Әрі қарай тапсырма күрделене түседі.

**Асық ойнау.** Команда құрамы 1 ұл бала, №4 нысанындағы далалық әскери киім.

Ойынның мақсаты асықты лақтыру арқылы қарсыластың, асығын құлату керек. Ойын асық құлағанша жалғасады. Сонымен қатар, ойынның әрбір қатысушысы өзінің жеке сақасымен болуы керек.

Ойын үшін тегіс, жиектелген алаң таңдалады, оның ортасында сызық және онда бір-бірінен белгілі бір қашықтықта асық қойылады. Олар кино деп аталады.

3-4 метр қашықтықта сақасымен (ауыр болу үшін қорғасын құйылған асық) балалар, жасөспірімдер сынасады. Ережеге сәйкес көп адам асық лақтырады.

**«IQazaqstan» зияткерлік ойынын өткізу.**

Қатысушылар сұрақтарға жауап береді, дұрыс жауап үшін ұпай алады. Тапсырмалар жалпы білім беру пәндері бойынша құрастырылады. Ойынға команда капитаны және 3 қатысушы қатысады.

Ойын қазылар алқасы бағалайды:

-дұрыс, ең толық жауап беру;

- нақты, толық, сауатты ақпарат беру;
- командалық жұмыстың үйлесімді болуы.

**«Менің роботым» байқауына** қатысу үшін әр команда бір жұмыс бойынша ұсынылуы тиіс және жобаны көрсету үшін 5 минутқа дейін уақыт беріледі. Байқауға робототехника саласындағы роботтар мен роботтандырылған құрылғылар үлгілері, жауынгерлік жағдайда адамды ауыстыратын, сондай-ақ адамды тіршілік ету ортасы болып табылмайтын әуе және су ортасында әрекет ететін, әскери мақсатта барлау, ұрыс қимылдары, минирлеу, ұрыс және т.б алаңынан жараланғандарды шығару. Ұпайларды есептеу нәтижелері бойынша Сараптамалық қазылар алқасы жүлдегерлер мен жеңімпаздарды анықтайды. Командалық біріншілік ең жоғары ұпаймен анықталады.

#### **«Айбун дауысы»**

- команданың қойылымы бір музыкалық композицияға негізделуі тиіс. Команда музыкалық шығарманы өз күшімен орындауы керек.
- өнер көрсету команданың актерлік шеберлігінде, креативтігінде, музыкалық және вокалдық таланттарында дайындығын көрсетуі тиіс.

#### **6-тарау. «Айбун» әскери-патриоттық жиынының басшылығы мен төрешілер бригадасы.**

6.1 "Айбун" әскери-патриоттық жиынының басшылығын жиын басшысы және оның орынбасарлары құрайды:

- 1) "Айбун" жинағын өткізуге байланысты сұрақтарды шешеді;
- 2) "Айбун" әскери-патриоттық жиынын ұйымдастыру мен өткізу бойынша жалпы сұрақтарды қарайды;
- 3) іс-шараларды өткізу тәртібін айқындайды;
- 4) команда мүшелерінің тыныс-тіршілігін қамтамасыз етумен (орналастыру, тамақтандыру, медициналық, бағдарламалық және ақпараттық қамтамасыз ету) айналысады;
- 5) конкурстар, жарыстар өткізуді ұйымдастыруды жүзеге асырады.
- 6) Атырау облысы Қорғаныс істері жөніндегі департаменті өкілдері мен «Батыс» Өңірлік қолбасшылығының өкілдерінен "Айбун" әскери-патриоттық жиынының төрешілер бригадасын қалыптастырады.

6.2 төрешілер бригадасын бас төрешіден, хатшыдан және төрешілер бригадасының мүшелері құрайды. Төрешілер бригадасы келесі қызметтерді орындайды:

- 1) "Айбун" әскери-патриоттық жиынының сайыстарына және жарыстарына қатысқан әр команданы бағалайды;
- 2) жеңімпаздарды анықтайды;
- 3) конкурстың қорытындысын шығарады;
- 4) даулы сұрақтарды шешеді.

6.3 төрешілер бригадасы өз құзыретіне жататын сайыстар мен жарыстарды өткізу шарттары бойынша ұсыныстар енгізуге құқылы.

6.4 төрешілер бригадасының шешімі хаттамамен ресімделеді және оған бас төреші қол қояды.

6.5. бас төрешіге наразылық білдіру және сайыстағы командалар қойылымдарының нәтижелеріне байланысты мәселелерді анықтау үшін төрешілерге өтініштер беру тәртібі "Аібун" әскери-патриоттық жиынының ашылуындағы команда жетекшілерінің бірінші отырысында хабарлайды.

6.6 сайыстар мен жарыстарды өткізу кезінде (нұсқау мен жеребе тастау басталғаннан бастап хаттамаларды өңдеу аяқталғанға дейін) команда басшыларына **тыйым салынады:**

- 1) төрешілер жұмысына кедергі келтіруге;
- 2) егер төрешілердің өтініші болмаса, өз командасына көмектесуге;
- 3) егер бұл алдын ала ескертілмесе, жарыс аймағында болуға;
- 4) әскери-патриоттық клуб мүшелері болып табылмайтын қатысушыларды қатыстыруға болмайды.

6.7 төрешілер аталған бұзушылықтардың ең болмағанда бірін тіркеген жағдайда команданың нәтижесі есептелмейді және сол жарыста соңғы орынға ие болады.

**7-тарау. Аібун " әскери-патриоттық жиынының қорытындысын шығару және жеңімпаздарды марапаттау.**

7.1 қорытынды жарыстың әр түрі бойынша шығарылады.

7.2 "Аібун" әскери-патриоттық жиынындағы қорытынды командалық біріншілік сайыстар мен жарыстарда командалар жинаған орындардың ең аз сомасы бойынша анықталады. Екі және одан да көп командаларда ұпай саны тең болған жағдайда, әскерилендірілген эстафетада үздік нәтиже көрсеткен командаға артықшылық беріледі. Қандай да бір жарысқа немесе сайысқа қатыспайтын команда барлық жарыстар мен сайыстарға қатысқан командалардан кейін орын алады. Жарыстардың жекеленген түрінде, жеке есепте үздік нәтиже бойынша жеңімпаз бен жүлдегерлер анықталыды.

7.3 қорытынды командалық біріншілікте I, II, III орын алған командалар медальдармен, грамоталармен марапатталады.

Жарыстар мен сайыстардың жеке түрлерінде I, II, III орын алған командалар грамоталармен марапатталады.

Жеке жарыстарда I, II, III орын алған қатысушылар медальдармен және грамоталармен марапатталады.

**Ұйымдастыру алқасы**

**Тел: 27 24 09**

**«Айбын» әскери-патриоттық клубтарының облыстық жастар  
жиынына қатысуға**

**ӨТІНІШ**

Білім беру ұйымы \_\_\_\_\_  
(толық аталуы, мекен-жайы, телефон, факс, e-mail)

Команданың аталуы \_\_\_\_\_

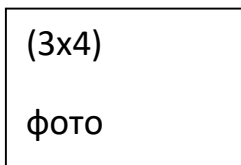
Команда жетекшісі \_\_\_\_\_  
(аты-жөні, байланыс телефоны, e-mail)

**Қатысушылар тізімі**

№ р/ р	Аты-жөні, тегі (толығымен)	Туған күні	Жеке басын қуәландыратын құжаттың нөмері, кім қашан берілді	Оқу орны. Байланыс телефоны	Дәрігердің қолы, мөрі	Қауіпсіздік ережесімен танысқан қолы
1						

Аудандық, қалалық білім бөлімдерінің басшыларының қолы, мөрі

**Мектеп және колледж оқушыларының  
«Айбын» әскери-патриоттық клубтарының облыстық жастар жиынына  
қатысушының  
ЖЕКЕ КАРТОЧКАСЫ**



Спорт түрі \_\_\_\_\_

(Мектептің, колледждің  
бұрышына мөрі басылады)

М.О.

Т.А.Ә. \_\_\_\_\_

Туған жылы \_\_\_\_\_

Спорт разряды \_\_\_\_\_

Оқу орны \_\_\_\_\_

Мектеп директоры (колледж) \_\_\_\_\_

(Т.А.Ә. қолы)

